

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI
INTERPERSONAL PESERTA DIDIK KELAS X SMA KRISTEN SATYA
WACANA SALATIGA TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh : Desy Ratnasari
(Program Studi Bimbingan dan Konseling-FKIP-UKSW)
Pembimbing :
Drs. Umbu Tagela, M.Si dan Sapto Irawan, S.Pd., M.Pd
(Program Studi Bimbingan dan Konseling-FKIP-UKSW)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada pengaruh yang signifikan *game online* terhadap komunikasi interpersonal pada peserta didik kelas X SMA Kristen Satya Wacana Salatiga Tahun pelajaran 2016/2017. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh, dengan jumlah subyek 130 peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah inferensial melalui analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan program *SPSS Windows 16.0*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala sikap. Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $7,278 > 3,915$ dengan signifikansi sebesar 0,008 ($= < 0,05$) yang berarti ada pengaruh yang signifikan *game online* terhadap komunikasi interpersonal peserta didik kelas X SMA Kristen Satya Wacana Salatiga Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi peserta didik bermain *game online* semakin tinggi pengaruh pada komunikasi interpersonal.

Kata Kunci : *Game online*, Komunikasi interpersonal